

# RAPPORT DE BATAILLE



Journée du 02 mai 1947

**TOUHOPE**  
TACTICS

# Introduction

Les récents combats urbains dans Saudar ont donné des ailes aux forces alliés qui tentent une nouvelle fois de progresser dans les abords de la ville.

Le nouvel objectif étant de prendre place près de l'usine à VK que détient l'AXe dans ce faubourg.

OZZ-117 fut convié pour cette attaque. Il mènera donc la 84eme Division US à travers ce pont.

Face à eux, Manfred et la 294eme Division de l'AXe sont déjà sur place pour protéger l'accès à ce site. La dernière défaite de la 294eme doit être la dernière !



## Sommaire

Introduction .....	2
Compte rendu de Bataille .....	3
Scenario : .....	3
Objectifs : .....	3
Les Tables de jeu : .....	3
Composition : .....	4
Deroulement : .....	5
Tour 1-----Initiative pour les ALLIES. ....	5
Tour 2----- Initiative pour l'AXE. ....	6
Tour 3----- Initiative pour l'AXE ....	8
Tour 4----- Initiative pour l'Axe ....	8
Tour 5----- Initiative pour l'AXE ....	9
Tour 6----- Initiative pour l'AXE.....	9
Fin de Bataille : .....	9
Calcul des pdv : .....	9
Unités perdus : .....	9
Commentaires : .....	10



# Compte rendu de Bataille

## Scenario :

Attaquant : Alliés 300/300AP

Défenseur : Axe 350/400AP

Durée : 8 Tours

## « ATTACK ON RED BRIDGE ! »

## Objectifs :

**Attaquant:** vous devez courir de l'autre côté du pont! Si vous avez au moins une unité au sein de la zone de déploiement du défenseur à la fin d'un des tours, vous gagnez la partie.

**Défenseur:** vous devez tenir à distance l'avance de l'attaquant! Si l'attaquant ne parvient pas à atteindre son objectif d'ici la fin du tour 8, vous gagnez la partie

## Les Tables de jeu :

3 aires :

- La table principale avec le pont
- Le métro (zone fait main en urgence pour cette soirée)
- Les soubassements (assemblage des plaques)



## Composition :



Alliés	
Bazooka Joe	18
OZZ-117	24
13 Foxtrot	5
BBQ Squad	30
Grim Reapers	26
Hell Boys	34
Recon Rangers	15
The Boss	40
Red Devils	28
Pounder x2	80



Grim Reapers

(Combinaison habituelle de mon adversaire allié)





Axe	
Lara	21
Markus	20
Manfred	16
Grenadier X	24
Axe Gorillas	24
Heavy Recon Grenadiers	26
Kommandotruppe	40
Axe Zombies	31
Beobahter	5
Recon Grenadiers	16
Flamm-Luther	51
Ludwig	40
Lothar	36

*Baptême du Feu pour ce Lothar*

*(Couche de base appliquée et socle)*

## Deroulement :

**Tour 1-----Initiative pour les ALLIES.**

Les Grims Reapers avec OZZ-117 tente une infiltration par le Métro, s'en suivent les Red Devils qui s'arrêteront devant la bouche du Métro.

Le Ludwig arrive sur la ligne de front et entame un tir sur les Red Devils (2/2)<sup>1</sup> Leurs sauvegardes lourdes les aident dans ce tir et prennent les 2 hits.

Un Pounder arrive sur le champ de bataille et assigne le Ludwig d'un Tir (1/6) qui touche la carcasse.

**Les Kommandotruppe tentent une Réactivation qui rate !**

Le Lothar arrive par la forêt.

Le deuxième Pounder arrive sur le terrain et tente un tir sur les deux Beobahter (1/2) qui se sauvegarde avec les pièges anti-char.

Markus et sa bande prennent la direction du Métro.



**L'axe, commandé par Manfred s'installe pour attendre les Alliés qui voudront traverser le pont.**



<sup>1</sup> (Hit/Nbre Dé lancé)

**Les Alliés s'empresstent dans la Bouche, peur de l'apparition du Flamm Luther sur la table !**



**The Boss réussissent leur réactivation et ordonnent à un Pounder de savlé en tir concentré sur le LudWig (4/6) qui restera au sol.**

**Les zombies descendent dans les soubassements du pont par la bouche d'égout.**



**Tour 2----- Initiative pour l'AXE.  
Markus et sa Bande descendent dans le Métro.**

**Les Grim Reapers suivent le pas et s'engage aussi dans le Métro**

**Les Béobahter aperçoivent dans leurs jumelles un Pounder et demande un Tir d'artillerie de la part du Lothar qui s'exécute (1/6). Les outils de réglage doivent être nécessaires pour une telle précision.....**



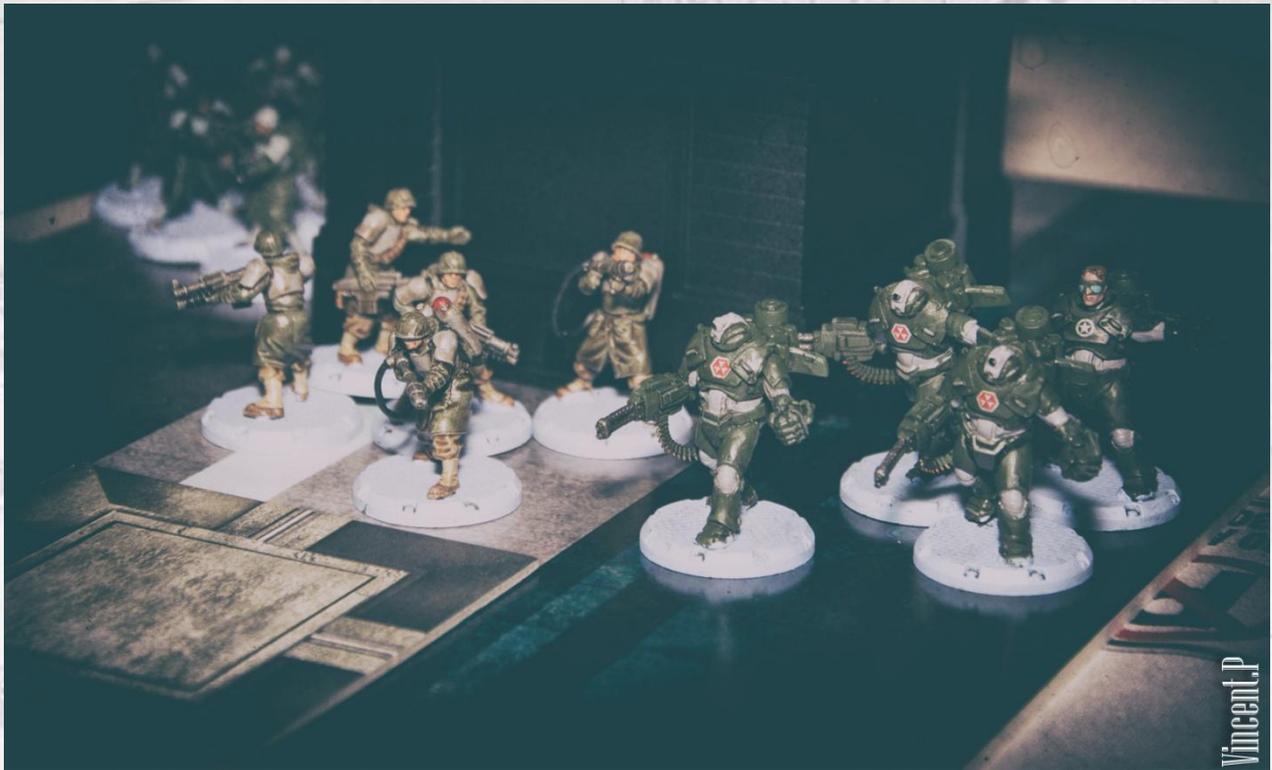
**Un Pounder répond avec un tir sur le piège anti-char qui protège les 2 Béobahter (1/5)**

**Sentant la problématique du bout de champs, un retour du Ludwig et tenté mais rate, l'usine n'as pas du avoir le temps de le réparer.**

**L'autre Pounder tente un tir sur le Flamm-Luther et le rate complètement (0/5)**

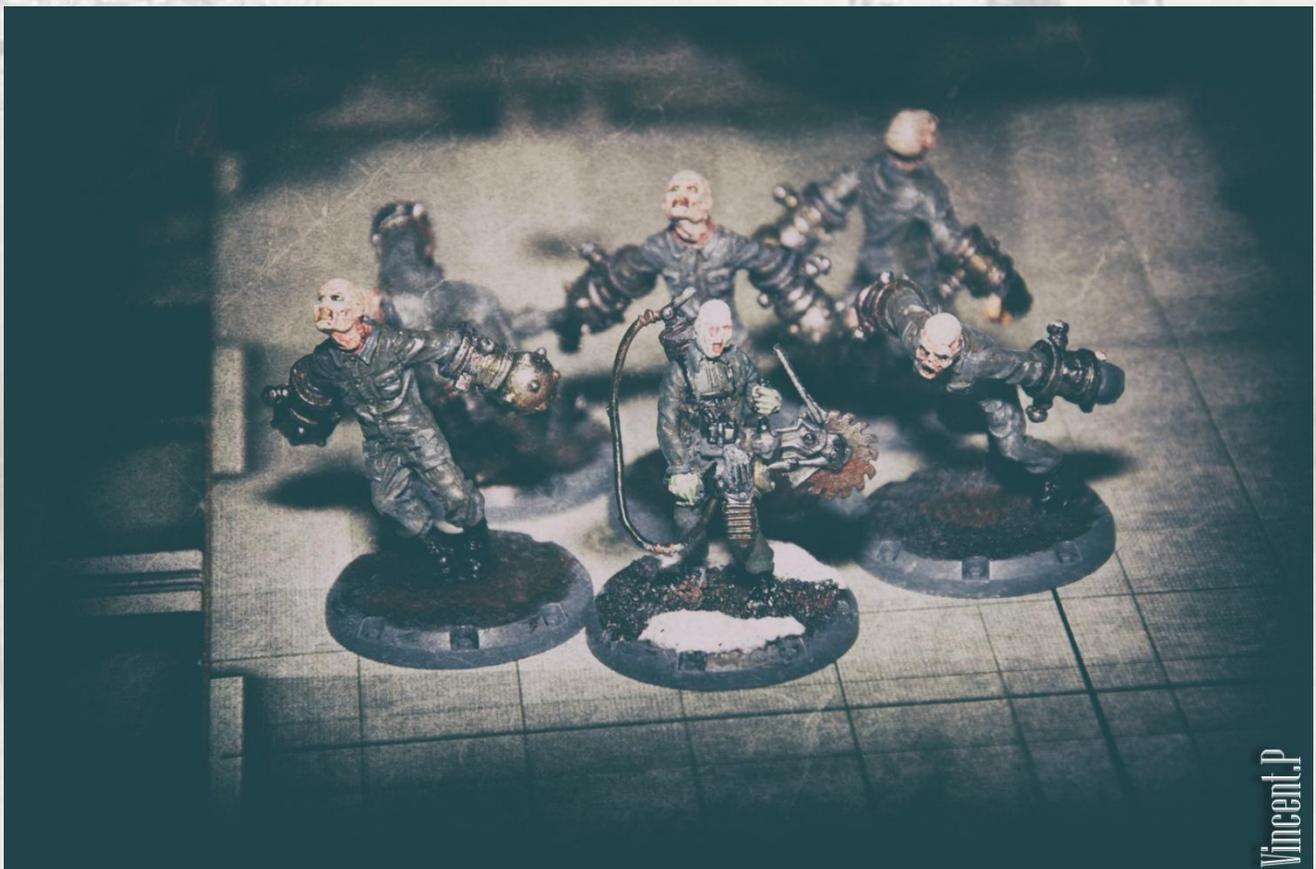
**Les Alliés tentent de réactiver leur Pounder et réussissent. S'en suit un tir concentré sur le Flamm-Luther (2/5)**

**Pour les Alliés, tout le monde descend dans le Métro !**



Vincent.P

**Les zombies poursuivent dans les soubassements !**



Vincent.P

**TACTICS**

### **Tour 3----- Initiative pour l'AXE**

**Une demande de retour du Ludwig est effectuée par le radio de la Kommandotruppe qui se perd dans le cosmos....**

**Le Pounder engage un tir concentré sur le Flamm-Luther (3/5) qui l'envoie à la ferraille.**

**Les Grim Reapers avancent dans le noir du Métro. Les Zombies sentent de la chair dans les soubassements et courent vers les 2 Foxtrot perdu.**

**Lara et les Heavy Recon Grenadiers prennent position dans le Métro.**



**Les Alliés tentent un coup d'éclat en redemandant à OZZ-117 et les Grim Reapers de s'approcher encore de Markus pour faire Contact ! Dans le noir, l'action est exécutée.**

### **Tour 4----- Initiative pour l'Axe**

**Markus et sa Bande étant face à OZZ-117 et les Grim ne peuvent s'empêcher d'enchaîner une série de coup de poing (8/12) qui ne seront pas sauvagardés. Markus perd (2/4) un peu de poils et de sang dans ce corps à corps.**



**A la surface les Béobahter redemande un appui feu du Lothar sur un Pounder (2/6).**

**Un Pounder répond part un tir concentré sur les Béobahter (4/4) qui sauvegarde une partie (3/4) Un Béobahter reste au sol.**

**Le médecin soigne les observateurs, tandis que le Mécano arrive enfin à avoir son retour mécanique par la radio.**

**Le Ludwig arrive et engage le feu sur un Pounder (3/7).**

**The Boss tente un retour des Grim Reapers mais ne réussissent pas.**

**Les Hell Boys s'avancent dans le Métro.**



## Tour 5----- Initiative pour l'AXE

Lara et les Heavy en embuscade assurent un tir concentré sur les Hell Boys (.../25) qui anéantissent les soldats alliés.

A la surface le Pounder répond sur le Ludwig (5/6) qui trépane encore une fois.

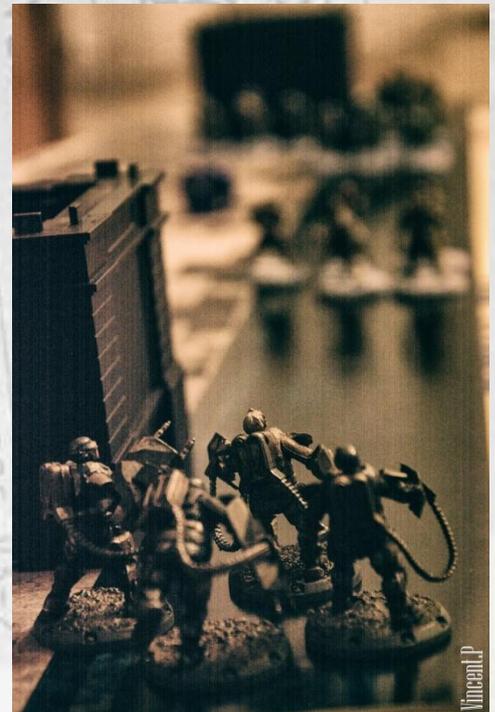
Pendant que le Lothar recharge les Béobahter recherchent une cible.

Les Foxtrot engage deux tirs de survie sur les zombies (2/2) que Grenadier X encaisse.

Le deuxième Pounder assure son tir sur le bloc anti-char (5/5) en le détruisant. Face à cela les Béobahter s'enfuient derrière une caisse de munitions.

L'axe tente de réactiver ses Zombies mais la communication ne passe pas jusqu'à eux.

Face aux gros problèmes du Métro, The Boss tente un retour des Grim Reapers et rate.



## Tour 6----- Initiative pour l'AXE

Abandon des troupes alliées, l'objectif n'est plus atteignable pour eux.

## Fin de Bataille :

Calcul des pdv :

Attaquant : Objectif non atteint.

Défenseur : Objectif atteint.

## Victoire Axe

Unités perdus :

Alliés	
OZZ-117	24
Grim Reapers	26
Hell Boys	34
<b>Total</b>	<b>84</b>

Axe	
Ludwig x2	80
Flamm-Luther	51
<b>Total</b>	<b>131</b>



## **Commentaires :**

Une mauvaise lecture des points d'AP fait que l'Axé a mis sur la table 350AP au lieu de 400. Je n'en sais pas pourquoi je suis resté sur 350, peut être le Dust Day .....

Je voulais essayer le tir d'artillerie, ainsi j'ai mis Lothar sur la table, avec 400 AP, j'aurais sorti le Koenig Luther ou son cousin le SturmKonig. Dans l'ambiance de ce scénario, Mon Flamm-Luther s'est pris une priorité à annihiler par mon adversaire au vue de la dernière partie, où il a été monstrueux pour ses troupes.

Moins d'activation que mon adversaire, j'ai pris des décisions qui ont valu les tirs sur mes marcheurs de part ses Pounder qui ont plutôt bien réussi leurs tirs.

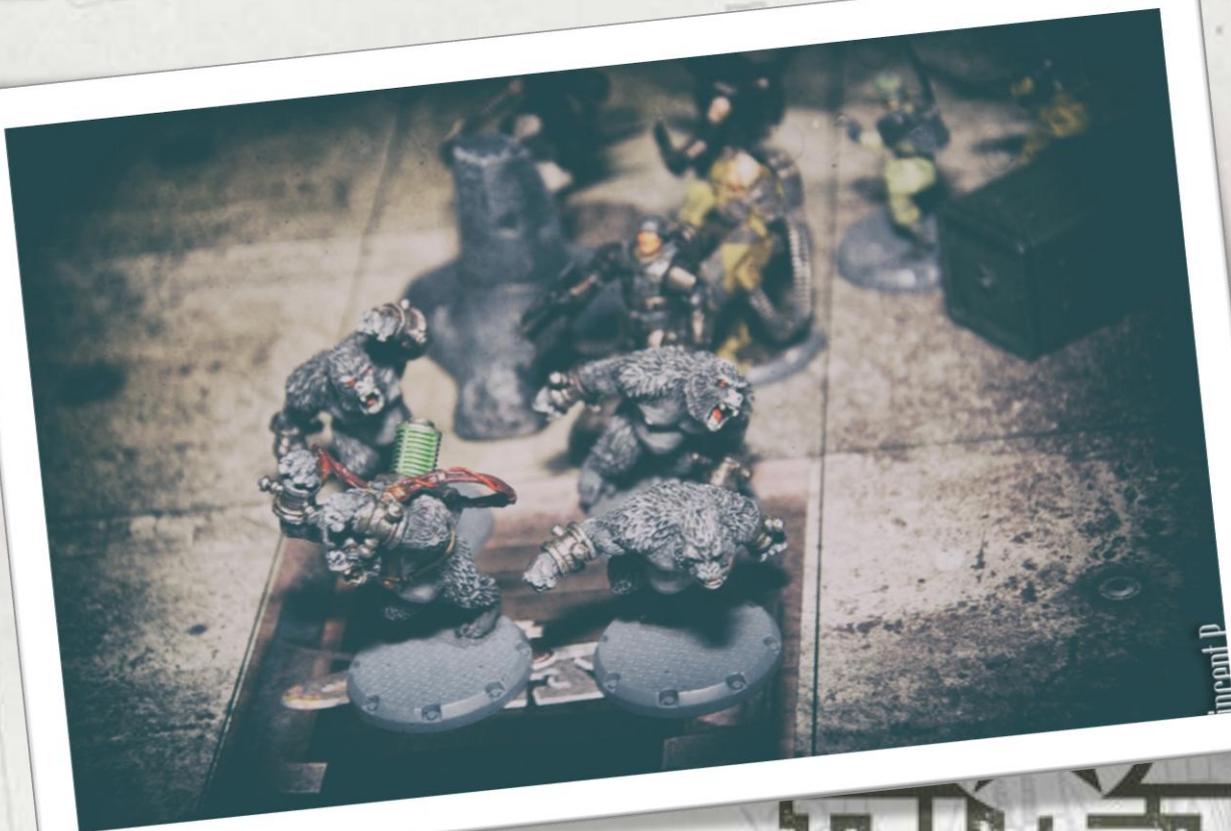
Concernant les équipes de commandement, mon adversaire a eu de la chance par rapport aux dernières soirées, mais j'ai eu la réussite dans le jet d'initiative à ne pas rater au Tour 4.

Le Tour 4 a été le penchant de la victoire, la ou le Blocus Axé dans le Métro a fait son travail demandé. Pendant ce temps les Zombies hantaient les sous-bassements qui apparemment s'est fait entendre de loin, car très peu d'unité sont descendu. J'y ai mis une escouade à l'abri pendant les tirs de Pounder pendant 1 tours pour éviter d'être une bonne cible.

La défaite Alliée est du je pense, au Rush Massif dans le Métro, dans lequel elles se sont gênées.

Concernant le scénario en lui-même, d'avoir été à 350AP a donné une supériorité en point Axé mais moins avantageuse que 400, mais a laissé place à un combat plus régulier.

Moins de photos ont été post-traitées pour des raisons de visibilité et de demande de lecteurs.



TACTICS